



## Pelatihan Pembuatan *Blog* Bagi Siswa SMA Negeri 5 Pagar Alam

**Inda Anggraini, Fitria Rahmadayanti**

Program Studi Teknik Informatika; Sekolah Tinggi Teknologi Pagaralam (STTP)

Jl. M. Siagim No.75 Kel. Karang Dalo, Dempo Tengah, Kota Pagar Alam

Telp/Fax: (0730) 621916

e-mail: [indaanggraini@gmail.com](mailto:indaanggraini@gmail.com)<sup>1</sup>, [ria.ria.rr71@gmail.com](mailto:ria.ria.rr71@gmail.com)<sup>2</sup>.

### Abstrak

*Bloggging merupakan sarana baru untuk menyebarkan dan menyampaikan informasi pada seluruh kalangan dengan menggunakan Teknologi Informasi, pelatihan pembuatan blog pada siswa SMAN 5 Kota Pagaralam menjadi hal yang sangat penting karena sebagai pendidikan menengah yang lebih banyak pelajaran umum teori menjadikan pelatihan pembuatan blog menjadi softskill tambahan yang harus dimiliki para alumni SMAN 5 Kota Pagaralam, sehingga dengan semangat berbagi ini civitas STTP melakukan pengabdian pelatihan pembuatan blog bagi siswa SMAN 5 Kota Pagaralam. Metode pelatihan menggunakan metode ceramah dan selanjutnya praktek secara langsung membuat blog pribadi siswa, pelatihan dilaksanakan dengan terlebih dahulu dilakukan pre tes untuk mengetahui pemahaman siswa peserta terhadap teknik pembuatan blog, hasilnya para siswa peserta pelatihan pembuatan blog belum pernah membuat blog, pada akhir setelah selesai pelatihan dilakukan lagi pos tes untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelatihan pembuatan blog ini dan hasilnya siswa peserta pelatihan pembuatan blog, mampu dan berhasil membuat blog pribadi dengan didampingi narasumber.*

**Kata kunci**— *Bloggging, Informasi, Alumni, Siswa, Pribadi.*

### 1. PENDAHULUAN.

Sekolah Tinggi Teknologi Pagaralam (STTP), perguruan tinggi berbasis teknologi informasi (TI) pada saat melakukan pengabdian civitasnya maka materi pengabdian seluruhnya berdasarkan keahliannya ini yakni teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi utamanya teknologi internet saat ini sangat mempengaruhi gaya hidup seluruh manusia, salah satunya Bloggging yang merupakan salah satu fasilitas dari pemanfaatan internet. Media ini sangat banyak sekali digunakan di setiap bidang kehidupan. Tak luput salah bidangnya, blog untuk Pendidikan, baik itu bersifat pribadi maupun institusi, *Blog (Web Log)* merupakan sarana untuk menyimpan informasi secara *online* yang bisa digunakan siapa saja, mampu memberikan semua informasi tanpa batas ruang dan waktu.

Teknologi blog atau Web Log merupakan catatan pribadi yang bisa ditulis di internet, berisi berupa informasi dan sering di *update* penggunaanya secara kronologis (menurut waktu) *blog* bisa dikatakan sebagai buku harian. Tetapi *blog* bedaannya dapat dibaca oleh siapa saja, tulisan blog dapat berupa fokus pada satu bidang informasi saja, misal seperti politik, budaya, teknologi, olah raga, pendidikan dan lain-lain. Tetapi blog juga bisa berupa jurnal pribadi yang berisi tentang kisah seseorang yang mempunyai *blog* tersebut pada kehidupan sehari-harinya.

Pada pemaparan diatas dituntu agar para Guru bidang studi atau mata pelajaran harus selalu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan semua *resource* terkait, sehingga dipandang perlu untuk diadakan pelatihan *bloggging* ini. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari para siswa dan siswi di SMAN 5 Kota Pagar Alam, masalah yang dihadapi dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Para guru belum terlalu memahami *blog*.
2. Para guru belum dapat membuat materi pengisi *blog*.
3. Para guru belum dapat menyusun bahan ajar untuk di-*posting*.

Pelatihan dilakukan dengan menggunakan metode seminar, dan praktek secara langsung membuat blog pribadi bagi para peserta.

### 2. METODE.

Pengabdian dilakukan selama satu hari, Pelaksanaannya dilakukan secara mandiri, dan bareng dengan kuliah kerja nyata (KKN) dilakukan mahasiswa sehingga pada pelaksanaannya mahasiswa membantu dosen melaksanakan pengabdian (PkM). Metodologi yang digunakan pada pelaksanaan kegiatan PkM ini adalah menyimak (menonton) bersama, membaca bersama (modul pelatihan), memahami *tools* aplikasi (*Software*) dan berinteraksi secara langsung (Aplikatif) dengan *software*. Sehingga peserta pelatihan benar-benar paham dan mampu mempraktekan sendiri apa yang disampaikan narasumber.

### 2.1. Pengabdian kepada Masyarakat (PkM).

Program kegiatan pengabdian masyarakat, suatu kegiatan bertujuan membantu masyarakat dalam beraktivitas tanpa mengharapkan imbalan apapun. Biasanya program ini dirancang lembaga pengabdian perguruan tinggi untuk memberikan kontribusi bagi masyarakat khususnya, masyarakat Kota Pagar Alam, khusus pada mengembangkan kesejahteraan dan kemajuan bangsa dan negara. Kegiatan Program Pengabdian Masyarakat merupakan satu bagian Tri Dharma Perguruan Tinggi. Bentuk-bentuknya kegiatan Pengabdian Masyarakat, biasanya berupa: Bakti Sosial dan Mengajar. Tujuan Pengabdian Masyarakat di Perguruan Tinggi, ialah untuk:

1. Untuk menciptakan inovasi bidang teknologi informasi untuk mendorong pembangunan di Indonesia dengan melakukan komersialisasi hasil penelitian, yang dilakukan di Program studi;
2. Untuk memberikan solusi berdasarkan kajian akademik yang ilmiah atas kebutuhan, tantangan, atau persoalan dihadapi masyarakat, baik secara langsung maupun tidak langsung;
3. Melakukan kegiatan yang dapat mengentaskan masyarakat jadi terbisnis (*preferential option for the poor*) di semua strata, yaitu masyarakat terbisnis ekonomi, politik, sosial dan budaya;
4. Mampu melaksanakan alih teknologi, ilmu & seni pada masyarakat untuk pengembangan martabat manusia dan kelestarian sumber daya alam, yang dimanfaatkan untuk kesejahteraan masyarakat.

### 2.2. Multimedia Pembelajaran.

Kata multimedia, merupakan media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia tidak dilengkapi alat pengontrol apapun yang bisa dijalankan *user*. Multimedia berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film. Menurut Rosch Multimedia diartikan sebagai kombinasi komputer dan video (Rosch, 1996). Kombinasi paling sedikit dua media input atau output. Media bisa berupa *audio* (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk, 2002). Hofstetter mengatakan, multimedia sebagai pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* memungkinkan *user* melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi, menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Multimedia interaktif merupakan suatu multimedia dilengkapi alat pengontrol yang bisa dioperasikan *user*, sehingga *user* bisa memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dll. Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa bisa belajar. Belajar pada pengertian aktifitas mental siswa saat berinteraksi di lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku bersifat relatif konstan. Secara sederhana multimedia diartikan sebagai lebih dari satu media. Arti multimedia yang umumnya dikenal saat ini adalah berbagai macam kombinasi grafis, teks, suara, video & animasi. Penggabungan merupakan suatu kesatuan secara bersama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran. Konsep penggabungan ini dengan sendirinya memerlukan beberapa jenis peralatan perangkat keras yang masing-masing tetap menjalankan fungsi utamanya sebagaimana biasanya, dan komputer merupakan pengendali seluruh peralatan itu. Multimedia bertujuan menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas.

Definisi multimedia bervariasi. Richard Mayer, profesor psikologi di University of California, Santa Barbara, mendefinisikan multimedia sebagai presentasi dari konten yang

mengandalkan teks dan grafis. Mao Neo TK dan Ken, staf pengajar di Universitas Multimedia di Malaysia, memperluas definisi ini. Proyek berbasis multimedia pembelajaran adalah metode pengajaran dimana siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam perjalanan merancang, merencanakan, dan memproduksi *produk multimedia*

Multimedia merupakan “kombinasi berbagai jenis media digital, seperti teks, gambar, suara, dan video, ke aplikasi interaktif terintegrasi multiindrawi atau presentasi untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens. Pada setiap kombinasi atau permutasi format media yang umum, keseluruhan harus lebih besar dari jumlah bagian. Multimedia pasti memiliki potensi untuk memperluas jumlah dan jenis informasi tersedia untuk pelajar. Contoh, online ensiklopedi bisa memberikan *link* ke *video* & artikel tambahan tentang topik tertentu yang menarik. Berita cerita dapat referensi *link* ke komentar *audio*, *replay* rekaman *video* dan *link* ke *website* dengan sumber daya tambahan. Instruksi *online* mencakup penjelasan, *link* ke sumber daya, simulasi, ilustrasi dan foto dan jenis kegiatan segudang yang dapat mencakup beberapa media.

Komputer pribadi (PC) dikatakan PC multimedia jika PC tersebut memiliki: *drive* CD-ROM atau DVD, mendukung perekaman & permainan kembali (*playback*) audio ragam-gelombang 16-bit, sintesis suara MIDI, tampilan gambar bergerak MPEG, dengan prosesor pusat cepat dan RAM besar yang mampu memainkan dan berinteraksi dengan media tersebut secara *real time*, dan dengan *harddisk* besar untuk menyimpan hasil-kerja multimedia yang diciptakan.

*Computer Technology Research (CTR)* menyatakan bahwa 20% manusia menyerap apa yang di lihat, 30% apa yang mereka dengar, 50% apa yang mereka lihat dan dengar, dan 80% apa yang mereka lihat, dengar, dan lakukan saat itu. Maka dari itu multimedia menjadi sangat efektif dalam pembelajaran. Multimedia juga membantu menyebarkan informasi kepada jutaan orang yang bahkan tak memiliki komputer dan tidak mengerti komputer.

Multimedia dirancang dengan baik membantu siswa membangun model mental lebih akurat dan efektif daripada yang mereka lakukan teks saja. Dengan multimedia, kita mengintegrasikan objek media seperti teks, grafik, video, animasi dan suara untuk mewakili dan menyampaikan informasi. Proyek berbasis multimedia pembelajaran yaitu metode pengajaran dimana siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam perjalanan merancang, merencanakan, dan memproduksi *produk multimedia*. Produk multimedia berbasis presentasi, seperti *slide show* terkomputerisasi, sebuah situs *Web*, atau *video*. Presentasi ini mencakup bukti bahwa siswa sudah menguasai konsep kunci dan proses dibutuhkan untuk mengajar dan menjadi sumber kebanggaan besar bagi mereka. Media pada pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa (pola bermedia). Beberapa bentuk penggunaan komputer media yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

#### A. Elemen Elemen Multimedia

Multimedia merupakan Elemen multimedia terdiri atas teks, gambar, suara, animasi dan video. Dimana semuanya harus saling melengkapi dan semakin lengkap maka unsur multimedia semakin terlihat nyata.

#### B. Perangkat Multimedia

##### 1. Perangkat Keras

Perangkat keras multimedia pada umumnya adalah computer,yang terdiri atas:

- Input : Keyboard, mouse, microfon, camera, scanner.
- Output : Monitor, speaker, headset, printer.
- Storage : Harddisk, CD, DVD, Flashdisk, card memory

##### 2. Perangkat Lunak

Software atau aplikasi yang mendukung untuk sarana multimedia, yaitu:

- Pengolah teks : Notepad, wordpad, microsoft officeword, open office.
- Pengolah gambar: Photoshop, corel draw, photoscape, phothoshine, 5d fly, lightroom.
- Pengolah Suara : Sound forge, sonic, adobe audition, cool edit pro, guitar pro.
- Pengolah Animasi : Macromedia flash, adobe flash, swis,GIF animator.
- Pengolah Video : U lead, windows movie maker, adobe premiere, sony vegas.

#### C. Penerapan Aplikasi Multimedia.

Proses belajar yang dilakukan didalam kelas lebih cenderung sering mengalami gangguan akibat faktor lingkungan, seperti :

- Jumlah siswa terlalu banyak akibatnya tidak terpantau seluruh siswa sehingga tak konsentrasi.
- Ruang berdekatan, menimbulkan suara satu sama lain saling berbenturan.
- Perangkat peraga banyak menggunakan perangkat papan tulis memakan waktu lebih banyak ketika dilakukan tiap penulisan materi pelajaran.
- Buku sebagai sumber ajar bersifat statis.

Gangguan mungkin timbul saat menggunakan pembelajaran konvensional, maka pembelajaran berbasis multimedia merupakan jalan keluar sangat membantu pendidik mengelola kelas. Beberapa multimedia pembelajaran telah dihasilkan seperti untuk SMU, Pustekkom telah menghasilkan media pembelajaran yang meliputi Bahasa Inggris (*Healthy Food, Communication*), Biologi (Siklus Sel, Gerak Tumbuhan), Fisika (Interferensi Cahaya, Mikroskop), Geografi (Penginderaan Jauh), Ekonomi (Biaya Produksi), Kimia (Gugus Fungsi), dan Matematika (Statistik). Untuk SMK, Pustekkom memproduksi multimedia pembelajaran untuk Elektronika (Osiloskop) dan Otomotif (Sistem Bahan Bakar Bensin). Untuk SLTP, Pustekkom memproduksi multimedia pembelajaran Fisika (Bahan Tambang dan Sumber Energi, Pengisian Elektroskop secara Induksi). Sedangkan untuk TK diproduksi media pembelajaran Pembinaan Watak. Multimedia digunakan proses pembelajaran jarak-jauh (*distance learning*).

Pembelajaran berbasis sistem komputer multimedia lingkungan – terdiri dari gambar (seperti sebagai animasi) dan kata (narasi) – menawarkan tempat yang berpotensi kuat untuk meningkatkan pemahaman siswa. Namun, semua pesan multimedia tidak sama efektif, sehingga fokus kita pada bagaimana merancang pesan multimedia yang mempromosikan makna belajar. Bagaimana kita bisa menggunakan kata-kata dan gambar untuk membantu orang memahami bagaimana sistem kerja, seperti bagaimana badai petir berkembang, bagaimana manusia mengoperasikan sistem pernapasan, atau bagaimana pompa ban sepeda bekerja? Beberapa perguruan tinggi, terutama di luar negeri, telah menerapkan model pembelajaran ini menggunakan multimedia *online*. Perguruan tinggi atau institusi pendidikan yang menggunakan multimedia dalam pemasarannya maupun pendidikannya, menjadikan perguruan tinggi ataupun institusi pendidikan tersebut meningkatkan keunggulan bersaingnya.

#### D. Keuntungan Mengaplikasikan Multimedia Pembelajaran

Ada pun keuntungan mengaplikasikan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut:

- Sistem pembelajaran yang berbasis multimedia lebih inovatif dan interaktif.
- Pengajar selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran.
- Menggabungkan teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video pada satu kesatuan saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
- Menambah motivasi pelajar saat proses belajar hingga dicapai tujuan belajar diinginkan.
- Mampu memvisualisasikan materi sulit dijelaskan dengan penjelasan/alat peraga konvensional.
- Melatih pelajar lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.
- Aplikasi *software* multimedia di proses belajar mengajar, menurut Davis dan Crowther, meningkatkan efisiensi, meningkatkan motivasi, memfasilitasi belajar eksperimental, konsisten dengan belajar terpusat-siswa dan memandu untuk belajar lebih baik.

Sementara itu jika proses belajar memanfaatkan internet sebagai media pembelajaran tambahan memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

- Terjadinya distribusi pendidikan ke semua penjuru tanah air dan kapasitas daya tampung yang tidak terbatas karena tidak memerlukan ruang kelas.
- Proses pembelajaran tidak terbatas waktu seperti halnya tatap muka biasa.
- Pelajar bisa memilih topik atau bahan ajar sesuai keinginan dan kebutuhan masing-masing.
- Lama waktu belajar juga tergantung pada kemampuan masing-masing pembelajar/siswa.
- Adanya keakuratan dan kekinian materi pembelajaran.
- Pembelajaran bisa dilakukan secara interaktif, sehingga menarik pembelajar/siswa; dan memungkinkan pihak berkepentingan (orang tua siswa maupun guru) turut serta menyukseskan pembelajaran, dengan cara mengecek tugas yang dikerjakan *on-line*.

Perkembangan/kemajuan teknologi internet yang pesat, merambah ke seluruh dunia dimanfaatkan berbagai negara, institusi & ahli untuk berbagai kepentingan termasuk untuk pendidikan. Berbagai percobaan untuk mengembangkan perangkat lunak (program aplikasi) penunjang upaya peningkatan mutu pendidikan terus dilakukan. Software telah dihasilkan memungkinkan para pengembang pembelajaran (*instructional developers*) bekerjasama dengan ahli materi (*content specialists*) mengemas materi pembelajaran elektronik (*online learning material*).

### 2.3. *Blogging.*

*Weblog* kemudian disingkat *Blog* dikenal sejak 1997, namun populer tahun 2000. *Blog* bentuk aplikasi *web* yang menyerupai tulisan (yang dimuat sebagai posting) pada halaman *web* umum. Tulisan ini dimuat dalam urutan terbalik, meskipun tidak selamanya demikian. Saat ini, *Blog* telah menjadi bagian tak terpisahkan dari dunia WWW dan dunia per-internet-an. *Blog* sudah mulai dijadikan sebagai sumber berita koran, majalah, radio, bahkan televisi juga sudah menyiarkan berita lewat *Blog*. Dunia pendidikan pun sudah banyak menampilkan materi pendidikan di *Blog* yang dibuat khusus maupun tidak khusus untuk pendidikan. Di *Blog* para pengajar maupun pihak yang berkecimpung dalam pendidikan dapat mem-posting materi yang dianggap berguna bagi pencari informasi pendidikan. Sedangkan pencari informasi pendidikan pun bisa berpartisipasi mengembangkan maupun sekedar memberikan komentar isi *Blog*.

#### **Lahir Blog.**

Dahulu *web* tampilannya sederhana, dengan *background* tidak menarik, teks warna hitam dan *link* berwarna biru. Berangsur muncul gambar, suara, animasi dan video lebih menarik. Walaupun demikian tampilan *web* masih statis. Sudah ada pendekatan untuk memisahkan data dengan tampilan *web* dengan menyimpan data ke *database*, namun tetap tampilannya berubah jika ada yang meng-update-nya secara manual. Tahun 1990-an mulai muncul *software* untuk membuat *Blog* dan muncul juga layanan lain membuat orang mudah membuat *website* dan meng-update-nya secara kontinu. Fasilitas ini mulai berevolusi hingga menjadi layanan *Blog* seperti sekarang ini. Menggunakan layanan *blogging* ini seseorang tidak perlu melakukan koding HTML secara manual untuk menentukan letak isi artikel. *User* hanya perlu mengisikan isi artikel ke sebuah *form* dan menyimpannya, maka artikel tersebut otomatis ditampilkan *software blogging*. Dengan demikian, proses penggantian konten *website* lebih mudah, cepat dan tak mahal. Media *blog* pertama kali dipopulerkan Blogger.com, dimiliki PyraLab sebelum akhirnya PyraLab diakuisi Google.Com tahun 2002. Sejak itu banyak aplikasi yang sumber terbuka diperuntukkan pada perkembangan penulis *blog*. *Blog* berfungsi sangat beragam dari catatan harian, media publikasi kampanye politik, sampai dengan program media dan perusahaan. Sebagian *blog* dipelihara seorang penulis tunggal, sementara sebagian lainnya beberapa penulis. Banyak juga *weblog* memiliki fasilitas interaksi dengan *user*, seperti menggunakan buku tamu & kolom komentar yang memperkenalkan para pengunjungnya untuk meninggalkan komentar atas isi dari tulisan yang dipublikasikan, namun demikian ada juga yang sebaliknya atau yang bersifat non-interaktif. Situs-situs *web* yang saling berkaitan berkat *weblog*, atau secara total merupakan kumpulan *weblog* disebut *blogosphere*. Bila sebuah kumpulan gelombang aktivitas, informasi dan opini besar berulang kali muncul untuk beberapa subyek / sangat kontroversial terjadi *blogosphere* disebut *blogstorm* atau badai *blog*.

#### **Jenis-jenis Blog**

1. Blog politik: Tentang berita, politik, aktivis dan semua persoalan berbasis *blog*.
2. Blog pribadi: Disebut buku harian online berisikan pengalaman seseorang, keluhan, puisi atau syair, gagasan jahat, dan perbincangan teman.
3. Blog bertopik: Blog membahas tentang sesuatu dan fokus bahasan tertentu.
4. Blog kesehatan: Lebih spesifik tentang kesehatan. Blog kesehatan kebanyakan berisi tentang keluhan pasien, berita kesehatan terbaru, keterangan-keterangan tentang kesehatan, dll.
5. Blog sastra: Lebih dikenal sebagai litblog (*Literary blog*).
6. Blog perjalanan: Fokus pada bahasan cerita perjalanan yang menceritakan keterangan tentang perjalanan/traveling.
7. Blog riset: Persoalan tentang akademis seperti berita riset terbaru.
8. Blog hukum: Persoalan tentang hukum atau urusan hukum; disebut juga dengan *blawgs*.

9. Blog media: Berfokus pada bahasan kebohongan atau ketidakkonsistensi media massa; biasanya hanya untuk koran atau jaringan televisi.
10. Blog agama: Membahas tentang agama.
11. Blog pendidikan: Biasanya ditulis oleh pelajar atau guru.
12. Blog kebersamaan: Topik lebih spesifik ditulis oleh kelompok tertentu.
13. Blog petunjuk (directory): Berisi ratusan link halaman website.
14. Blog bisnis: Digunakan pegawai atau wirausahawan untuk kegiatan promosi bisnis mereka.
15. Blog pengejawantahan: Fokus tentang objek diluar manusia; seperti anjing.
16. Blog pengganggu: Digunakan untuk promosi bisnis *affiliate*; juga dikenal sebagai *splogs*.

#### 2.4. Pemanfaatan Blog Sebagai Sumber Belajar.

Pada bidang pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar dan siswa, maka berikut ini merupakan pemanfaatan blog untuk media pembelajaran:

##### a. Pemanfaatan.

Pada kehidupan sehari-hari kita tidak dapat lepas dari kata belajar, baik itu belajar dalam lingkungan formal maupun belajar di lingkungan non-formal (luar sekolah resmi). Saat manusia belajar sesuatu maka mereka secara sadar maupun tidak sadar telah memanfaatkan sumber belajar yang ada berupa buku, tv, radio, manusia, bahkan internet. Ada lima aspek dalam pemanfaatan sumber belajar, yaitu:

- a. Media sebagai teknologi mesin.
- b. Media sebagai tutor.
- c. Media sebagai pemotivasi belajar.
- d. Media sebagai alat berpikir dan memecahkan masalah.

##### b. Pengertian Sumber Belajar

Sumber belajar merupakan apa saja (orang, bahan, alat, teknik, lingkungan) yang mendukung serta memungkinkan memberikan kemudahan & kelancaran terjadi belajar, serta memungkinkan terjadinya interaksi antara pelajar dengan sumber belajar itu. Sumber belajar bisa dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu :

- Sumber belajar yang direncanakan (*learning resources by design*).
- Sumber belajar yang dimanfaatkan (*learning resources by utilization*).

Agar bisa terjadi kegiatan belajar pada si pelajar, maka pelajar harus secara aktif melakukan interaksi dengan berbagai sumber belajar. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar hanya mungkin terjadi jika ada interaksi antara pelajar dengan sumber belajar. Inilah yang seharusnya diusahakan setiap pelajar (instructor, pengajar) dalam kegiatan pembelajaran. Karena itu para pendidik maupun yang berkompeten dalam hal itu dituntut untuk kreatif menciptakan sumber belajar yang bisa dimanfaatkan pelajar dalam memahami materi tertentu. Sumber belajar memiliki fungsi :

- Meningkatkan produktivitas pembelajaran dengan: (a) mempercepat laju belajar dan membantu pengajar menggunakan waktu secara lebih baik, (b) mengurangi beban pengajar menyajikan informasi, sehingga bisa lebih banyak membina dan mengembangkan gairah.
- Memberikan kemungkinan pembelajaran sifatnya lebih individual, dengan: (a) mengurangi kontrol pengajar yang kaku dan tradisional; (b) memberikan kesempatan bagi pelajar untuk berkembang sesuai dengan kemampuannya.
- Memberikan dasar lebih ilmiah terhadap pembelajaran dengan: (a) perancangan program pembelajaran lebih sistematis; (b) pengembangan bahan pengajaran dilandasi penelitian.
- Memantapkan pembelajaran, dengan: (a) meningkatkan kemampuan sumber belajar; (b) penyajian informasi dan bahan secara lebih kongkrit.
- Memungkinkan belajar secara seketika, yaitu: (a) mengurangi kesenjangan antara pembelajaran yang bersifat verbal dan abstrak dengan realitas sifatnya kongkrit; (b) memberikan pengetahuan yang sifatnya langsung.
- Penyajian pembelajaran lebih luas, dengan menyajikan informasi menembus batas geografis.

##### c. Pemanfaatan *Blog* Sebagai Sumber Belajar.

Pemanfaatan teknologi informasi di dunia pendidikan tidak terelakkan lagi. Adanya teknologi modern, arus informasi semakin tak terbendung. Semua orang diseluruh dunia mengetahui apa yang diinginkan melalui internet. Internet bisa menghilangkan batas ruang & waktu sehingga siapa pun bisa memanfaatkannya. Pemanfaatan internet pada dunia pendidikan gencar dilakukan diberbagai negara. Bahkan internet telah menjadi bagian yang tak terpisahkan di dunia pendidikan. *Blog* satu produk dihasilkan internet bisa dimanfaatkan sebagai sumber belajar karena *Blog* dibuat siapa pun dengan sangat mudah dan yang paling penting *Blog* dapat dibuat gratis.

Fakta penggunaan internet di kalangan pelajar, lebih banyak dimanfaatkan untuk melakukan hal yang kurang produktif, seperti *chatting*, *friendster*-an, bermain *game online*, dan mengakses pornografi. *Blog* jumlahnya berlipat 2 setiap 6 bulan, pemiliknya dari kalangan pelajar dan remaja jumlahnya sangat signifikan, ini merupakan fenomena harus dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yaitu dengan membuat *Blog* berkualitas agar masyarakat pelajar dengan mudah memperoleh informasi dibutuhkan. Selain berkualitas, *Blog* yang dibuat harus menarik agar pelajar betah belajar didunia maya. Berbagai referensi, jurnal, maupun hasil penelitian dengan mudah di download diberbagai *Blog* di seluruh dunia. Cukup memanfaatkan *search engine*, materi yang dibutuhkan diperoleh cepat. Selain menghemat tenaga dan biaya dalam mencarinya, materi dapat ditemui cenderung lebih *up to date*. Adapun manfaat *Blog* bagi pelajar adalah sebagai berikut:

- Mampu meningkatkan pengetahuan yang sudah dimiliki,
- Dapat berbagi sumber diantara rekan sejawat,
- Dapat bekerjasama dengan pengajar di luar negeri,
- Terdapat kesempatan mempublikasikan informasi secara langsung,
- Dapat mengatur komunikasi secara teratur, dan
- Bisa berpartisipasi dalam forum-forum lokal maupun internasional.

Para pengajar juga bisa memanfaatkan *Blog* sebagai sumber mengajar dengan mengakses rencana pembelajaran atau silabus *online* dengan metodologi baru, mengakses materi pembelajaran yang cocok untuk pelajarannya, serta bisa menyampaikan ide-idenya. Sementara itu pelajar bisa gunakan internet untuk belajar sendiri secara cepat, sehingga meningkatkan dan memperluas pengetahuan, belajar berinteraksi, dan mengembangkan kemampuan pada bidang penelitian. *Blog* juga bisa dimanfaatkan guru untuk media pembelajaran, yaitu *Blog* guru sebagai pusat pembelajaran. Guru bisa menuliskan materi belajar, tugas, maupun bahan diskusi di *blognya*, kemudian para murid bisa berdiskusi dan belajar bersama-sama di *blog* guru tersebut. Selain itu *blog* guru dan murid juga dapat saling berinteraksi. Guru, harus memiliki *Blog*, mengharuskan murid memiliki *blognya* masing-masing, sebagai sarana mengerjakan tugas-tugas yang diberikan gurunya. Metode ini bisa memacu iklim kompetisi antar siswa, karena tentu siswa ingin *blognya* menjadi yang terbaik. Setelah semua siswa memiliki *Blog* dibuatlah suatu komunitas *blogger* pelajar. Ada sebuah *Blog* sebagai pusat pembelajaran (bisa berupa *blog aggregator* atau blog dengan beberapa kontributor), dengan guru dan siswa dari berbagai sekolah bisa tergabung di komunitas *blogger* pelajar tersebut.

## 2.5. Pre & Pos Tes.

Pada pelaksanaan pengabdian dilakukan Pre tes, yaitu suatu pertanyaan, dilontarkan guru pada murid sebelum memulai pelajaran. Pertanyaan adalah materi yang akan diajar pada hari itu (materi baru). Pertanyaan biasanya dilakukan guru di awal pembukaan pelajaran. Pre test diberikan maksudnya untuk mengetahui apakah ada diantara murid sudah mengetahui mengenai materi yang akan diajarkan. Pre tes juga diartikan kegiatan menguji tingkatan pengetahuan siswa terhadap materi akan disampaikan, kegiatan pre tes dilakukan sebelum kegiatan pengajaran diberikan. Adapun manfaat dari pre tes, untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai pelajaran yang disampaikan. Dengan mengetahui kemampuan awal siswa ini, guru dapat menentukan cara penyampaian pelajaran yang di tempuhnya nanti.

Pos tes merupakan bentuk pertanyaan diberikan setelah pelajaran/materi telah disampaikan. Singkatnya, pos tes itu evaluasi akhir saat materi yang diajarkan pada hari itu telah diberikan yang mana seorang guru memberikan pos tes maksudnya apakah murid sudah mengerti dan memahami mengenai materi yang baru diberikan pada hari itu. Manfaat dari diadakannya pos tes ini untuk memperoleh gambaran tentang kemampuan yang dicapai setelah berakhirnya penyampaian pelajaran. Hasil pos tes ini dibandingkan dengan hasil pre tes yang dilakukan sehingga diketahui

seberapa jauh efek / pengaruh pengajaran yang dilakukan, disamping sekaligus bisa diketahui bagian mana dari bahan pengajaran yang belum dipahami sebagian besar siswa.

## 2.6. Penyelesaian Masalah.

Penambahan softskills pengetahuan pembuatan blog bagi siswa SMAN 5 Kota Pagar Alam yang berbasis pengetahuan umum hanya dapat dilakukan tentu diluar jam pelajaran pokok, Sehingga sesuai dengan permasalahan ini maka perlu dilakukan pelatihan pembuatan blog menggunakan aplikasi yang familiar, ini di yakini bisa menambah softskills dan kepercayaan diri alumni SMAN 5 Kota Pagar Alam.

## 3. PEMBAHASAN DAN HASIL.

### 3.1. Realisasi & Pemecahan Masalah.

Pelaksanaan pengabdian dilakukan satu hari oleh pengabdi, pada pelaksanaannya pengabdian ini bersama dengan kegiatan Kuliah kerja nyata (KKN) mahasiswa sehingga pengabdi mendapatkan bantuan dari mahasiswa, dan berdasarkan hal itu maka pengabdian yang dilakukan agar pelaksanaannya sesuai dengan tujuan maka terlebih dahulu dilakukan pre tes, tujuannya untuk mengetahui kemampuan peserta pelatihan, berikutnya baru dijelaskan tentang pengenalan blog dan menjelaskan tools dari blog dan memahami tentang aplikasinya, menjelaskan tentang tata cara pembuatan akun dalam *blogger* dan *wordpress*, berikutnya dilakukan praktek pembuatan blog secara langsung dan peserta diminta mempraktekan teori dan penjelasan yang disampaikan narasumber dan pada saat praktek peserta dipersilahkan untuk bertanya apa bila ada permasalahan pada saat membuat akun, maka berikut merupakan rincian kegiatan yang dilakukan saat pengabdian:

Tabel 1. Rincian Kegiatan

Waktu	Materi	Penyaji
08.00 - 09.00	<i>Pre Test</i>	Indah, Fitria R
09.00 - 09.30	Persiapan Membuat <i>Blog</i>	
09.30 – 12.00	Panduan Membuat <i>Blog</i> dan Tutorial Membuat <i>Blog</i> dengan <i>blogger.com</i>	
12.00 – 12.30	Ishoma	
12.30 - 13.00	<i>Post-test</i>	

Pengabdian yang dilakukan agar diketahui apakah hasil atau tujuan dilakukan pengabdian oleh pengabdi sesuai dengan yang diharapkan maka pada akhir acara pelatihan ini dilakukan satu tes lagi seperti terlihat bagian akhir pada tabel 1, yaitu pos tes, pos tes dilakukan untuk mengetahui hasil akhir, yang mana untuk mengetahui apakah berhasil atau tidak, hasil pos tes ini dibandingkan dengan pre tes, gap menunjukan keberhasilan atau tidak berhasilnya kegiatan pengabdian yang dilakukan, jika pos tes lebih bagus berarti pelatihan yang dilakukan telah berhasil dan peserta menjadi lebih paham dengan materi yang disampaikan oleh narasumber.

### 3.2. Pembahasan & Hasil.

Sesuai urutan langkah pengabdian rincian kegiatan poin 3.1 diatas disebutkan bahwa pengabdian yang dilakukan didahului dengan pre tes, maka berdasarkan hasil kegiatan pre tes ini diketahui bahwa siswa/siswi SMAN 5 Kota Pagar Alam yang menjadi peserta pelatihan semua (100%) belum pernah membuat website atau blog pribadi sehingga untuk menjadi softskills tambahan maka pelatihan tepat dilakukan, bagi para peserta. Kedua disampaikan teori dan penjelasan tentang pembuatan akun blog pada pelatihan dikenalkan *blogger* dan *wordpress*, tetapi pada saat praktek peserta diminta memahami satu saja, yaitu *blogger* atau *wordpress* dan hasilnya peserta justru memahami dan dapat melakukan pembuatan akun dengan dua aplikasi tersebut hal ini dibuktikan dari hasil praktek pembuatan dan pengolahan data akun blog. Ketiga adalah praktek membuat akun dan mengolah data yang ada didalam blog, blog website pribadi gratis pada kegiatan ini dikenalkan cara merubah blog menjadi website pribadi yang berbayar dengan segala fasilitas yang bisa di peroleh dan hasil dari kegiatan praktek ini peserta semuanya mampu membuat



akun dan memperbaiki tampilan sehingga website gratis menjadi enak untuk dibaca oleh user pembaca blog. Maka berikut merupakan keberhasilan dari kegiatan ditampilkan dalam tabel 2. Dibawah ini.

Tabel 2. Keberhasilan Pelaksanaan Kegiatan

Materi	Hasil
Pendahuluan	Pelaksanaan pre tes hasilnya 100% peserta belum pernah membuat blog. Dan ini menjadi arah bagi narasumber untuk melatih peserta pelatihan dari awal sekali.
Pengenalan teori blog	Semua peserta memahami dengan baik teori pembuatan akun dan pengolahan data serta tampilan blog, berdasarkan blogger dan wordpress.
Praktek pembuatan akun dan pengolahan tampilan	Peserta mampu membuat aku blog, dan mampu mengolah data yang ada pada blog sehingga blog menjadi sangat menarik lagi, bahkan mampu membuat blog pada blogger dan wordpress.
Penutup	Melakukan tes lagi, yaitu pos tes dilakukan untuk mengetahui keberhasilan pelatihan dilakukan dengan cara membandingkan hasil denga pre tes.

Setelah seluruh peserta benar-benar memahami membuat blog dengan aplikasi yang di sarankan, bahkan peserta mampu mengolah data mengatur tampilan sehingga blog menjadi sangat menarik bagi pembaca. Keempat atau terakhir dilakukan tes lagi sebelum ditutup yaitu pos tes, untuk mengetahui hasil dan hasilnya sudah dipastikan seluruh peserta memahami dengan baik seluruh materi yang diberikan, peserta 100% mampu memahami tugas yang harus dikerjakan pada saat pelatihan, sehingga peserta pelatihan menjadi lebih optimis dalam menghadapi masa depannya ini memberikan keuntungan bagi SMAN 5 Kota Pagar Alam karena masyarakat semakin percaya dan bagi STTP dengan pengabdian dan pelatihan ini mendapat calon atau peminat baru untuk kuliah di STTP dan lebih meningkatkan kepercayaan pada kemampuan alumni yang dihasilkan, yang sangat baik pemahaman teknologi informasinya, sehingga dapat diidentifikasi berikut merupakan hasil akhirnya, yaitu:

- Peserta siswa dan siswi SMAN 5 Kota Pagar Alam mempunyai pengetahuan dan pemahaman yang baik tentang teknologi pembuatan website dan blogging.
- Seluruh siswa dan siswi SMAN 5 Kota Pagar Alam, peserta pelatihan menjadi sangat paham terhadap teknologi informasi yang lebih aplikatif untuk mendukung dalam pengolahan data yang diperlukannya.
- Para guru SMAN 5 Kota Pagar Alam sudah terbantu dalam pemberian pemahaman terhadap teknologi informasi up to date yang aplikatif.
- Para siswa dan siswi peserta pelatihan lebih memahami lagi tentang aplikasi pembelajaran TIK yang disampaikan oleh guru didalam kelas, jauh lebih memahami secara lebih aplikatif dalam mengolah data gambar.
- Para siswa siswi peserta pelatihan menjadi lebih merasa percaya diri saat terjun pada dunia kerja dan lebih memiliki pemahaman pada siswa dan siswi yang melanjutkan studi keperguruan tinggi jelas pembelajaran ini menjadi pemahaman awal dalam bergaul pada perkuliahan di kampus.

#### 4. KESIMPULAN

Pada pelaksanaan pengabdian masyarakat (PkM) ini yang dilakukan di SMAN 5 Kota Pagar Alam dengan tujuan melatih siswa dan siswi dalam melakukan pembuatan akun dan pembuatan website atau blog menggunakan aplikasi yang mudah, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

- Melaksanakan proses kegiatan pembelajaran dengan cara belajar aplikasi secara langsung ternyata sudah mampu meningkatkan semangat siswa belajar menjadi lebih giat.
- Menambah *softskills* siswa-siswi SMA 5 Pagar Alam yang menjadi peserta pelatihan.
- Meningkatkan rasa percaya diri siswa/siswi peserta dengan kemampuannya ketika terjun di masyarakat.

- d. Membantu guru pelajaran TIK dalam hal memahami siswa/siswi peserta pelatihan terhadap suatu aplikasi tertentu.

## 5. SARAN

Sehingga berdasarkan pengalaman yang dilihat dan dirasakan saat melakukan pengabdian ini maka, penulis dalam hal ini bisa memberikan saran:

- a. Penambahan waktu pelatihan yang dilakukan ditempat pengabdian
- b. Trasparansi dana pengabdian
- c. Memperbanyak kerjasama tempat pengabdian

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih pada semuanya.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Suyanto, Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran, Andi Offset Yogyakarta 2004.
- [2] Muslim, B. 2018. Pelatihan aplikasi editing video dengan filmora., Laporan Pengabdian Kepada Masyarakat, LPPM STT Pagaram.
- [3] Richard E. Mayer, Roxana Moreno, 1998, *Aids to computer-based multimedia learning*, Richard E. Mayer\*, Roxana Moreno *Departemen Psikologi, University of California, Santa Barbara, CA 93106, USA* Department of Psychology, University of California, Santa Barbara, CA 93106, USA
- [4] Muslim, B. 2018. Pelatihan Pembuatan Blog Bagi Guru Ma Ponpes Darul Mutaqin Kota Pagaram. NGABDIMAS. Vol 1. No.1. Bulan Juni, Hal. 6-11
- [5] B. Muslim, Pengantar teknologi informasi. Yogyakarta: Deepublish, 2017.
- [6] Hutchinson E. Sarah and Sawyer C. Stacey, 2000, *Computers, Communications & Information*, McGraw Hill Companies Inc.
- [7] Muslim, B. (2018). Analisis system informasi (SI) terintegrasi di Perguruan Tinggi (PT) (Studi Kasus: STT Pagaram). Jurnal Teknologi Informasi MURA, Vol 10. Page 83-91.
- [8] Muslim, B (2014). Analisis rencana aplikasi teknologi informasi pada STT Pagar Alam. Prosiding semnastik dan Magma. Issue: Aplikasi Teknologi dan sistem Informasi. PPP UBD Pres. Pages 397-404.
- [9] Indonesia Services Education HP Tim, 2001, *Manajemen Sistem Belajar Di Dunia Maya*, Majalah Info Komputer.
- [10] M.H Jogiyo, 1995, *Pengenalan Komputer*, Andi Offset Yogyakarta.
- [11] Horsley, M., Knight, B., & Huntly, H. 2010. The role of textbooks and other teaching and learning resources in higher education in Australia: Change and continuity in supporting learning. IARTEM 1-Journal. 3(2). 43-61.
- [12] Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. 2006. *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- [13] Menristekdikti. 2016. *Panduan Pelaksanaan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat di Perguruan Tinggi Edisi X Tahun 2016*. hlm. 4
- [14] Gilbert, D. (2002). *Multimedia Technology*, Queensland: University of Queensland.
- [15] Eleanor L. Criswell (1989), *Design of Computer-Based Instruction*, Macmillan Pub Co, 1989
- [16] Isro'Mukti, Y. (2017). Sistem Informasi Madrasah Aliyah Negeri Pagar Alam Berbasis Web. Indonesian Journal of Computer Science, 6(2), 192-205.
- [17] Mukti, Y. (2017). Perencanaan Strategis Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi Pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Pagar Alam. JURNAL ILMIAH BETRIK: Besemah Teknologi Informasi dan Komputer, 8(02), 83-92.
- [18] Arif, A., & Mukti, Y. (2017). Rancang Bangun Website Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 8 Kota Pagar Alam. JURNAL ILMIAH BETRIK: Besemah Teknologi Informasi dan Komputer, 8(03), 156-165.
- [19] Isro'Mukti, Y. (2018, October). Sistem Informasi Manajemen Aset Sekolah Tinggi Teknologi Pagaram Berbasis Web. In Seminar Nasional Teknologi Informasi dan

- Komunikasi (SEMNASTIK) (Vol. 1, No. 1, pp. 632-638).
- [20] Mukti, Y. (2018). Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Metode User Centered Design (UCD). JURNAL ILMIAH BETRIK: Besemah Teknologi Informasi dan Komputer, 9(02), 84-95.
- [21] Mukti, Y. (2018). Pelatihan Maintance Komputer SMAN Pagar Gunung. NGABDIMAS, 1(1), 47-51.
- [22] Mukti, Y. I. (2019). Implementasi Jaringan Hotspot Kampus Menggunakan Router Mikrotik. Indonesian Journal of Computer Science, 8(2), 130-138.
- [23] Mukti, Y. I., & Puspita, D. (2019). Sistem Informasi Peringatan Dini Bencana Pada Kota Pagar Alam Berbasis Mobile. Jusikom: Jurnal Sistem Komputer Musirawas, 4(2), 65-74.
- [24] Mukti, Y. I. (2019). SISTEM INFORMASI MONITORING KESEHATAN MASYARAKAT BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE UNIFIED MODELLING LANGUAGE. Jusikom: Jurnal Sistem Komputer Musirawas, 4(1), 1-8.
- [25] Mukti, Y. I., & Puspita, D. (2019, December). Web Based Disaster Early Warning System on Pagar Alam City. In Conference SENATIK STT Adisutjipto Yogyakarta (Vol. 5, pp. 309-316).
- [26] Isro'Mukti, Y., & Puspita, D. WEB BASED DISASTER EARLY WARNING SYSTEM ON PAGAR ALAM CITY.
- [27] Puspita, D., & Isro'Mukti, Y. (2019, December). Web-Based Culture Information System of Literature Besemah City of Pagar Alam. In Conference SENATIK STT Adisutjipto Yogyakarta (Vol. 5, pp. 303-308).